

Cómic y memoria: estrategias mnemotécnicas del arte secuencial en Latinoamérica

Rike Bolte

Introducción

En su novela *La misteriosa fiamma della regina Loana* (Eco 2004), Umberto Eco —quien en los años sesenta rompiera una lanza por el cómic— se revela una vez más como experto exegeta de las expresiones triviales. Su libro está dedicado a los misterios de la memoria, y sus abismos: narra la historia de un librero anticuario que tras un accidente pierde su memoria biográfica; la acción está ambientada en el siglo xx. Pese a no recordar más las etapas de su vida, el protagonista tiene acceso a su memoria semántica, es decir, a lo que almacenó su memoria a base de lecturas. La pérdida de la memoria conlleva la borradura de una historia personal pero no así la de una ‘memoria de papel’, donde se codificaran en forma individual partes de una memoria cultural. En el transcurso de su intento de reanudar su identidad biográfica, Bodoni, el protagonista, entre las páginas de las publicaciones que consumió en su infancia y juventud de los años 30 y 40, se encuentra con el nombre de un héroe de cómic, Yambo, que es a su vez su propio apodo infantil. A partir de aquí, el personaje se sumerge en un cosmos imaginario y de imágenes, en cuyos recovecos se cifran los vaivenes de su infancia transcurrida bajo el fascismo. ¿Quién fue Bodoni/Yambo? ¿Cuáles eran sus referentes reales, Mussolini o los héroes de los cómics?

Eco pone de manifiesto que la memoria personal se constituye de elementos de una memoria histórica y de una memoria cultural, pero también de una memoria comunicativa, de la cual forman parte las expresiones no tanto pensadas para la preservación canónica de una comunidad, sino las expresiones más triviales, cotidianas, sensuales —como las quizás más potentes—. No sin razón, su protagonista al caer en un segundo coma inducido por el hallazgo de una edición sumamente valiosa de las obras completas de Shakespeare, se ve literalmente rodeado de figuras de cómic y otros héroes del arte trivial. La obra de Eco ofrece esta historia y su compleja temática de forma ilustrada y fue alabada justamente por el logro de

simplificar sus objetos de interés –la capacidad mnémica y mnemónica como también la memoria cultural y la cultura de la memoria– gracias al recurso de echar mano del mundo del arte secuencial.

Este artículo tiene como objeto la relación entre el cómic y la memoria, y por ende la novela de Eco puede servir como trampolín para su hipótesis central: que el cómic por un lado es un medio promotor de la memoria colectiva y sus distintas facetas y que, además, debido a su estructura estética, posee capacidades distintivas en lo que la mnemotecnica respecta.

Para comprobar esta hipótesis, el artículo reflexiona sobre el estatus actual de los estudios del cómic y los intercala en los estudios de la memoria, yuxtaponiendo dos corrientes de investigación procedentes de los estudios de la cultura. Pero mientras los estudios de la memoria experimentan un auge extraordinario, los estudios del cómic aún se ven bajo la presión de tener que sistematizarse. Acaso por esta razón no han confluído aún las perspectivas de ambas disciplinas, menos en forma de un campo de investigación dedicado a los cómics de memoria histórica, entre los cuales *Maus* de Art Spiegelman representa un paradigma global (Spiegelman 1991).

Por consecuencia, se enfocará el cómic como medio mnemotécnico, haciendo hincapié en una serie de reflexiones realizadas por algunos teóricos del cómic del mundo anglosajón que rozan la temática de la memoria. Se tratará de verificar si estos se prestan para al inventario de un arte secuencial latinoamericano en función de una memoria colectiva (histórica, cultural, social y comunicativa). Antes, sin embargo, serán puestas de relieve justamente las voces de algunos ensayistas latinoamericanos que marcaron sus propias teorías del cómic. Con base en esos dos pasos teóricos se tratará la pregunta acerca de si el cómic puede asumir un papel específicamente proactivo respecto a la elaboración de experiencias hechas durante las dictaduras y otros conflictos internos que sufrieron las sociedades latinoamericanas en la segunda mitad del siglo xx.

Para entrar sin embargo de forma provocadora a este campo de investigación, valga citar un giro metafórico propuesto en el contexto de una publicación dedicada al entrenamiento de la memoria (Minninger 2004). La autora de la publicación dice que una memoria de computadora, en la que todo se recordaría con la misma relevancia, traería como consecuencia una vida “plana y sin perspectivas” como la de las “tiras cómicas” (Minninger 2004: 72). Es decir que mientras Eco ejemplifica los cómics como medios codificadores y catalizadores de una memoria tanto personal como cultural y sugestiva, Minninger, cuyo fin es proclamar el modelo de una memoria

ideal, metonimiza el cómic como medio superficial incapaz de abarcar la complejidad de la vida real.

Fórmulas, discursos y códigos del cómic en Latinoamérica

En los años setenta, Francis Lacassin introduce la denominación o fórmula del “novenio arte” para darle un lugar al cómic tras el cine y la televisión en el coro de las artes (Lacassin 1971); en los años 80 Will Eisner pone a disposición el término de “arte secuencial” (Eisner 1985: 5),¹ y realza la estética única de este medio que, acorde a Scott McCloud, quien tomara la palabra en los años 90, conforma un modo de expresión a la vez verbal y visual, sin reducirse a ser ni texto ni imagen (McCloud 1994: 25).

También en Latinoamérica, donde en el curso del *boom* de la literatura latinoamericana algunos intelectuales, entre ellos Julio Cortázar, Manuel Puig, Elena Poniatowska y Carlos Monsiváis, comienzan a darle sitio en sus ensayos y su narrativa a discursos nacidos en los medios masivos, se producen debates sobre el arte verbo-icónico. Algunos de los aspectos que marcan estos posicionamientos son complementados por observaciones de los sociólogos marxistas Ariel Dorfman y Armand Mattelart en Chile, por un lado, y por el psicoanalista Óscar Masotta en Argentina, por el otro. Cuando Salvador Allende y la Unidad Popular llevan adelante su programa cultural revolucionario en el Chile de comienzos de los 70, Dorfman y Mattelart proclaman en su famoso estudio *Para leer al Pato Donald* (1972), que los cómics estadounidenses son los fetiches de una cultura de la comunicación capitalista y como tales tendrían a Latinoamérica en la mira. Los autores reclaman una cultura del entretenimiento autónoma, nacida del pueblo y están por lo tanto en contra de *Donald Duck*, *Superman*, *Batman* y *Mickey Mouse* y otras obras acusadas de transportar un estilo capitalista, autoritario y machista. Un año más tarde de estas declaraciones el ejército chileno da su golpe de Estado, y Dorfman y Mattelart huyen al exilio. Siete años después del fin de la dictadura de Chile, Charles Bergquist observa que en su posición político-cultural del año 1972, Dorfman y Mattelart

1 Señalemos que el término “cómic”, originalmente anglosajón, es también utilizado a pesar de que existan versiones latinoamericanas (historietas, pepines, muñequitos, *cua-drinhos*). El término ha sido adoptado por tener validez universal, cosa que no ocurre con las respectivas variantes nacionales. En círculos especializados se habla de arte secuencial.

habían seguido una pista equivocada ya que por cierto los cómics estadounidenses, y sobre todo *Donald Duck*, poseían indiscutiblemente rasgos anticapitalistas y utopistas (Bergquist 1996). Sin embargo, el discurso formulado por Dorfman y Mattelart durante los años 70 en Latinoamérica, no sólo juega un papel en la evaluación del medio, así como en la observación de sus tópicos y utopías, sino que tiene, además, el peso de un paradigma de la política cultural en el cual se pone de manifiesto la relación de fuerzas entre Estados Unidos y Latinoamérica.

Tanto más importante aún resulta el hecho de que Masotta, aunque también de orientación marxista, comience ya desde mediados de los años 60 a interesarse en forma concienzudamente estructuralista por los medios masivos —y lo que es más: en su variante estadounidense—. Según este ensayista argentino, el cómic es una “nueva realidad visual” (Masotta 1990 [1968]: 227-228) que, más allá de superar el estatus de ser la mera ilustración de una referencia central textual, no necesita de un público que tenga un conocimiento detallado del arte elitario, sino que simplemente debe ser masivo y sensible a las grandes trazas de las artes visuales. Masotta medita igualmente acerca de la superficie esquemática y la densidad semiótica del cómic, que por consecuencia se le presenta como un medio sociable, inteligente y dinámico (Masotta 1990 [1968]: 271-273). El autor define su “código” del cómic cuando en Argentina la crítica del arte se está reformulando ante los desafíos de la modernidad medial y funda el discurso científico argentino sobre el cómic.

Los escritos de Dorfman y Mattelart como los de Masotta son ambos ejemplares para su época. Están formulados, por un lado, en un lenguaje ideológico, por otro, en un lenguaje disciplinario, estilizado y en parte mimético (cuando Masotta aplica estructuras elípticas y algunos efectos especiales que remiten al lenguaje del cómic). Los autores reflexionan sobre un mundo medial único, verbal y visual, y material desde el contexto global de la guerra fría, como también en el contexto de las movilizaciones sociales latinoamericanas después de la Revolución Cubana. Ante todo *Para leer al Pato Donald* imparte una conciencia histórica atenta a los legados del colonialismo y los efectos de intromisión económica y cultural estadounidense en Latinoamérica. De tal modo, esta obra participa de un discurso de la memoria cultural, pero sin hablar explícitamente de una memoria del cómic. Masotta, en cambio, tras haberse desembarazado un poco de los engranajes estructuralistas, hablará de un “conjunto de imágenes culturales” de alto “efecto de reconocimiento”, confinadas “en la memoria de cada uno”, pero

forjadas “en el interior de culturas distintas de las [latinoamericanas]” (Massetta 1970: 19). El autor califica muchas de las obras de arte secuencial estadounidenses como geniales y emprende una excursión más bien limitada hacia la producción europea y una más reducida aún a la argentina —silenciando por completo a otras producciones latinoamericanas—. Tanto más cabe recordar la voz del ensayista mexicano Carlos Monsiváis, quien algunas décadas más tarde declarará la función cuasi-alfabetizadora de los cómics (Monsiváis 2000: 115). A partir de esta declaración más reciente, el cómic en Latinoamérica fue crecientemente identificado como un medio en continuo diálogo con la literatura, el arte y la cultura, en definitiva con la sociedad (Merino 2001: 163). Su enlace con la memoria colectiva por lo tanto resulta obvio, aunque este lazo esté recién comenzándose a estudiar.

Los estudios del cómic y los estudios de la memoria en su relación con el *imagetext* y las ciencias de la imagen

Revisando los planteamientos de los estudios de la memoria en relación al cómic, y revisando los estudios del cómic respecto a la memoria, se puede constatar un interés inicial por los arraigamientos históricos del medio en el contexto de los modelos de interpretación de las sociedades, así como en la construcción de sus culturas de la memoria, y especialmente por el “constructivo aporte de la *comic culture* a la hora de establecer una producción política de imágenes” (Eder/Klar/Reichert 2011: 16).² En este sentido se estudian por un lado las funciones del cómic como un instrumento para analizar los discursos políticos, y cómo el medio ha generado y genera imágenes históricas en el transcurso de esta participación discursiva, comunicando e ilustrando contenidos bastante complejos —ideológicos, contradictorios, etc.—. Un aspecto importante en este contexto es que el arte secuencial, ante todo en su modulación más moderna, la novela gráfica (más valorada y hasta canonizada por la ‘Academia’), ha demostrado su distancia de una cultura de la representación mimética y ha ido desarrollando imágenes de la percepción y elaboración de la historia y la memoria histórica subjetivas. Por consecuencia, el cómic se perfila como un formato competente e integral para la articulación de las narraciones plurales que conforman la cultura de la memoria.

2 La traducción es nuestra.

Esta sería una razón más que suficiente para que el cómic, más allá de situarse de forma prominente en la trayectoria de las expresiones masivas, pueda ser denominado un medio promotor de la memoria (histórica, social, colectiva). Valga precisar un tanto más esta cualidad: el cómic no funciona tanto en forma alamacenadora, sino más bien difusora. Pues al igual que el cine (Erll 2008), el noveno arte no sólo vuelve presente, sino además anima en el sentido más directo de la palabra los contenidos esenciales para una memoria colectiva, de manera que estos puedan entrar en circulación. El cómic es capaz de ‘presentificar’ los más diversos elementos mnemónicos (individuales y sociales) y ponerlos a disposición para que interactúen con otros medios (el cine, la literatura, etc.) que a su vez brindan sus propios servicios mnemotécnicos. Aparte de esto, las imágenes del pasado que proporciona el arte secuencial –en formato de cómic o novela gráfica, o en la forma transmedial de un cómic llevado al cine– ponen en cuestión las narraciones dominantes, y en especial aquellas de la historiografía. En este contexto, tales imágenes se oponen a los enunciados políticos e ideológicos dominantes, y además hacen notar que estos siempre conllevan sus propios dictados mnemotécnicos (Eder/Klar/Reichert 2011: 16-17).

Pese a estas observaciones, parece que antes de llegar a los portales de los estudios de la memoria como un objeto de estudio específico, el cómic aún tiene que recorrer un buen trayecto disciplinario, lo cual posiblemente tenga que ver con que, como medio nacido en la época del auge de la prensa bajo el formato de la tira cómica, carga con el estigma de estar anclado ante todo en la cultura cotidiana y popular. Hicieron falta estudios tan carismáticos como los de Umberto Eco, quien en los años sesenta demuestra que el cómic es un ejemplo eminente del modo en que un medio subcultural puede ser capaz de participar en el desarrollo de una cultura amplia y popular (Eco 1964). A su vez, el extenso modelo académico de las ciencias culturales debería haber relativizado este malentendido, aunque fuera remitiendo a Walter Benjamin y sus reflexiones acerca de la obra de arte en tiempos de su reproductibilidad técnica (Scolari 1999: 310), como máxima voluntad de consagrar al medio, de elevarlo al grado de otras artes transformadas por la modernización tecnológica, los movimientos de masas y la respectiva politización del arte.

Justamente Benjamin, este pensador que percibió la modernidad como un proyecto ambivalente, insistió, por un lado, en que la verdadera imagen del pasado es huyente y, por otro lado, reconoció a las nuevas tecnologías mediales como soportes de una “orientación radical en la representación y la experiencia del ‘espacio-tiempo’”, determinado por el régimen visual

(Guasch 2005: 160).³ Otros comentarios de Benjamin acerca de la percepción visual y mnemotécnica son reseñados por una publicación dedicada al archivo benjaminiano y su relación con las imágenes, los textos y los signos (Marx/Schwartz/Wizisla 2007), que a su vez es reseñada en una revista digital dedicada a los estudios intermediales sobre el cómic, donde la autora de la reseña hace hincapié en el fenómeno y la operación “imagetext” (Ulanowicz 2010). Este concepto arroja cuestionamientos acerca de la relación, analógica o antagónica, entre los textos y las imágenes, y hace palpable el desiderátum de una posible “gramática profunda de la interrelación entre los fenómenos textuales y de imagen” (“Tiefengrammatik von Text- und Bildphänomenen”, Schmeling/Schmitz-Evans/Eckel 1999: 17). Una de las dudas de más peso respecto a esta relación intrínseca sería, si el texto y la imagen se conjugan, se contraponen o se complementan en un complejo texto-imagen, si se trata de un lazo de reciprocidad en el cual el texto ayuda a simplificar la recepción de la imagen y viceversa o si, por el contrario, el posible diálogo contribuye a que la respectiva expresión (visual o textual) se vuelva más sutil (Schmeling/Schmitz-Evans/Eckel 1999: 18). Tales aspectos se vuelven evidentes también en la relación texto-imagen en que se basa el cómic, y plantean la pregunta hasta qué punto son relevantes en el momento de considerarlo un medio de devolución visual y simultáneamente textual, capaz de restituir información sobre el pasado a varios planos (además conjugados el uno con el otro, o contrapuestos, según como se estime).

La suposición de que los signos visuales o icónicos se transfieren con mayor facilidad que otros medios, en especial sobre la superficie medial, y que por lo tanto sean más propicios para la perceptibilidad, es una de las hipótesis de las ciencias de la imagen y de la comunicación visual. Esto es de sumo interés para los estudios de la memoria, pero también lo es para los estudios de la memoria en relación al cómic. En lo que sigue, se exponen algunos requisitos del género gráfico que hacen resaltar su propiedad mnemotécnica, que se conjugan con la capacidad del medio de abarcar la modernidad de forma adecuada, y además con humor o ironía (Gordon 1998).

3 Para Benjamin, la memoria se articula en un montaje visual retrospectivo en el cual anclar la mirada desde el presente, para abarcar a ambos estados de la existencia. El pasado aquí se presenta a través de imágenes que transmiten signos del pasado, entablando una fuerte relación con el presente, ya que son vistas desde éste, o son desenvueltas a él. En la imagen del pasado se vuelve presente lo ausente, reaparece lo desaparecido.

“El cómic no olvida”⁴ o ¿memoria de superhéroes? Algunos elementos para esbozar una mnemotecnia del cómic

Dietrich Grünewald afirma que una investigación acerca del uso de medios por parte de niños determinó que, comparando la recepción de dibujos animados (por televisión) con revistas de historietas, éstas se ubican mucho más adelante en lo que se refiere al valor mnemotécnico (33 % de excelente calidad mnémica frente al 5 % [de los dibujos animados]). Comparados con los rendimientos de la televisión (con un valor relativo del 100 %), los cómics alcanzan, en un 39 % del tiempo empleado, el 80 % de memoria inmediata, un 115 % de memoria a largo plazo y un 135 % en la calidad de los contenidos. Grünewald remite a que un mundo de imágenes vistas y recordadas por separado es precisamente lo que forma la memoria, y que el cómic, como puede reconocerse en los elevados valores obtenidos del estudio, supera en su facultad mnemotécnica a otros medios gráficos (Grünewald 2000: 45). El autor subraya también que la imagen en comparación con el texto es un sistema de signos que en su ilustratividad figura como impulsor para la construcción de imágenes imaginarias, que a su vez se comunican –y entran en correspondencia– con el repertorio de imágenes ya existente en la memoria del receptor (Grünewald 2000: 38). Ahora bien, ¿qué dicen al respecto los grandes teóricos del cómic como Will Eisner y Scott Mc Cloud (Eisner 1985; McCloud 1994)?

Tras proponer su definición del arte secuencial y esbozar un recorrido por su historia, McCloud se dedica con toda minuciosidad a desglosar sus elementos estructurales, las variantes estilísticas, la administración del tiempo y el espacio, etc. –y es aquí donde se destacan algunas observaciones que podrían ser útiles a la hora de deducir por cuenta propia el funcionamiento mnemotécnico del medio. Algo similar ocurre con las anotaciones de Eisner.

La sintonización con el funcionamiento de la memoria: La mnemotecnia de cunetas y *panels*

Como McCloud recurre, aunque no siempre de forma explícita, a su precursor Eisner, es lícito resumir que ambos autores destacan al *panel* (viñeta) como un instrumento característico que entrecorta un continuo espa-

4 Riaño 2014.

cio-temporal en diferentes instantes o en un *staccato* (McCloud 1994: 75). Por medio de la inducción, insiste McCloud, los componentes de este *staccato* son conectados e integran una cadena narrativa que se articula, sea a través de un enfoque o más bien concentrándose en los momentos temporales, en las acciones, los objetos o en los puntos de vista –o en muy raros casos, en aspectos “paralógicos”– (McCloud 1994: 82). Algunos tipos de *panelization*, por su carácter elíptico, reclaman una participación bastante alta por parte del receptor (McCloud 1994: 86-90), y es precisamente en este contexto que McCloud eleva al cómic de un arte verbo-icónico a un arte sinestésico, que por su componente onomatopéyico produce un efecto sensorio que prevalece a lo largo de toda una larga secuencia aunque los estímulos concretos sólo estén presentes en algunos *panels*. Pero ante todo, el arte secuencial oscila entre la opción de ofrecer más o menos información. En el último caso, el cerebro tiene que actuar más como agente rellenando los espacios vacíos (McCloud 1994: 96) –y justamente esta recepción de imágenes vistas por separadas y entrecortadas por lagunas de papel en blanco, parecería sintonizar con el funcionamiento de la memoria que, como resaltara a su vez Grünewald, funciona de forma secuencial–.

Otro aspecto genuinamente mnemotécnico del cómic se produce conforme a que en las llamadas cunetas, el medio opera directamente con la no-información y exige del lector un trabajo extra de imaginación. Para que desde lo observado por partes se produzca la impresión de un todo, es decir una imagen holística, satisfactoria, indudablemente tiene que entrar en juego la memoria. Hablando en términos más concretos: Eisner expone varios ejemplos de *panelization* de un personaje. Un hombre vestido de gabardina y sombrero una vez es mostrado de cuerpo entero, después en toma media y a continuación en *close up*. Estos grados visuales recorren una escala que va desde la imagen completa e intacta hasta una representación en la cual el cuerpo del personaje, por encontrarse teóricamente fuera del marco, debe ser imaginado por el receptor. Dice Eisner: “[...] the reader is expected to assume an entire body exists outside the panel and, based on experience and memory, must supply the rest of the picture in conformity with what the physiology of the head suggests” (Eisner 1985: 42). El receptor completa la imagen fragmentaria del elemento observado según su conocimiento y el grado de reconocimiento que este le permita; con esto ejerce un acto mnemónico. Pero este proceso no solamente se logra por los espacios en blanco introducidos por la *panelization* y la “danza” entre lo visible y lo invisible que realiza el cómic (McCloud 1994: 100), sino

también por la “figuración” del *panel*. El borde, la forma, la colocación y la ordenación del *panel* determinan el *reading track* (Eisner 1985: 41-44, 51) de una obra de arte secuencial. Esta economía de recuadros y cunetas debería a su vez influir en la oferta mnemónica de la obra en cuestión, es decir en cuán memorizable pueda ser, y en la capacidad que posea su narración de ser asimilada y luego a su vez contada por el lector o la lectora.

La narración de un cómic, mucho más que la de una novela, se basa en el método de *loci*, en el cual se recorren en un proceso itinerante lugares que son asociados con una secuencia de objetos, cuyo grado de memorizabilidad es más alto si estos se encuentran visualmente más integrados a los *loci*. Es probable que un cómic de *panels* convencionales, de función contenedora (“conventional container-frame”; Eisner 1985: 46) guíe la lectura/mirada de forma más lineal (y genuinamente secuencial), con el efecto de que ésta sea más memorizable (y narrable) que un conjunto de *panels* irregulares. Entre las viñetas irregulares, en cambio, se encuentran las de borde desgarrado o dentado (de impresión sonora, estridente), como también modelos de confines rebasados (violados por la acción de un personaje desenfrenado) o sin borde (que significan un espacio ilimitado de aporte atmosférico para la narración; Eisner 1985: 46-47). Al menos donde estos aparecen de forma singular, deberían asimismo tener un valor mnemotécnico específico ya que como elementos extraordinarios enmarcan momentos culminantes de la narración. Un caso doblemente interesante en este contexto es el *panel* en forma de nube. Indicador de un estatus intra-ficticio, este *panel* puede simbolizar una imaginación, como también una escena recordada (Eisner 1985: 47):



Imagen 1: “Cloudlike enclosure” que según Eisner define la imagen como pensamiento o recuerdo (Eisner 1985: 47).

Este *panel* de borde ‘nebuloso’ es provisto de una demarcación oscilante, gráficamente más compleja y abundante que el borde duro (“hard outline”; Eisner 1985: 47), pero de baja resolución deíctica. Con ello sugiere un estatus mnémico ya que visualiza un grado narrativo menos fiable que un simple “container-panel” (Eisner 1985: 49). De tal forma implicaría la visión de una memoria cuyo objeto serían las experiencias del pasado que, por definición, son perceptibles únicamente mediante la retrospectiva y por ello borrosas en su transmisión hacia el presente.

Más allá del ejemplo de marco en forma de nube, y aunque el autor no las identifique como tales, Eisner nombra otras opciones de *panelization* irregular de las que puede deducirse la presencia de indicaciones mnémicas y mnemotécnicas. Se trata de *panels* cuya función sugestiva, más allá de su aporte estructural, es muy evidente:



Imágenes 2-5: *Panels* que exceden los requisitos de un “container-panel” común (Eisner 1985: 49).

Estos ejemplos tienen relación con ciertas estrategias visuales del *flash back* en tanto instancia cinematográfica, que es procesado por técnicas del montaje como el fundido a blanco, la superposición de imágenes, el barrido o el fundido ocular. En el cine, estos “fundidos” pueden actuar como dispositivos aptos para comunicar el paso de una secuencia temporal a otra; o mostrar el recorte de una realidad temporal más allá del plano temporal general. Los *panels* aquí mostrados mimetizan el borde de un canal visual, como el marco de la puerta en imagen 2, y tienen una familiaridad con otras opciones, como por ejemplo los *panels* en forma de ventana o de portilla (Eisner 1985: 53, 57) u otros marcos respectivos. Eisner presenta además el caso de unos *panels* en forma de ojos, que no son vistos desde afuera como partes de la fisionomía facial de un personaje, sino como portales perceptivos enfocados desde el interior anatómico del personaje:



Imagen 6 (recorte): “the outline of eyes as seen from inside the head serve as panels” (Eisner 1985: 49).

Este ejemplo, de alarmante subjetividad, apela a la identificación con el personaje, transfiriendo la proyección de su interioridad a un meta-nivel que atañe también el mundo de la percepción del receptor. La impresión que comunica esta dupla de *panels* –la visualización de un momento perceptivo en el sentido estricto–, nos hace abrir los ojos ante la existencia de dimensiones mentales específicas que forman parte de la recepción de un cómic. Lamentablemente, Eisner no aporta ningún *panel* que pudiera metonimizar un momento o proceso mnémico de un modo tan sugestivo como el anterior. El caso del *panel* en forma de nube más bien es, además de un recurso bastante convencionalizado, la representación de un eventual momento mnémico exteriorizado.

El “timing” en el cómic: superando los territorios de la memoria

Entre los autores dedicados más recientemente a la construcción de una teoría del cómic, Martin Schüwer aporta algunos comentarios explícitos sobre la mnemotecnica del medio. El autor se refiere a la noción de la “memoria textual”, que según él escenifica el proceso de la memoria, y la aplica al arte secuencial, afirmando que en la secuencia de un cómic se genera, cuasi a modo de un “palimpsesto intratextual” una dimensión translineal genuinamente mnemotécnica, muy apta para reproducir un aspecto basal de la experiencia humana del tiempo (Schüwer 2008: 241). El autor habla de la “memoria implícita” y comete, como señalara Hannes Fricke, el error de importar con esta noción un concepto de los estudios neurofisiológicos de la memoria y de apropiarse de él en forma turbia (Fricke 2009). Sin embargo, Schüwer hace hincapié, además, en el hecho de que en un cómic se pueden interrelacionar

momentos temporales que, en realidad, según la lógica lineal secuencial, se encuentran muy distantes uno del otro (Schüwer 2008: 243). El autor se interesa por el modo de funcionamiento de la memoria respecto a la organización estructural de una página de cómic, o de una acción determinada que ésta visualiza y narra, y luego es retomada en alguna otra instancia del cómic.

Aquí cabría adjuntar algunos apuntes sobre la actuación y la puesta en escena del tiempo en el cómic. Ya que los regímenes temporales y la necesidad de la memoria, si ésta se explica con base en la percepción del tiempo en pasado-presente-futuro que muchas sociedades y ante todo las hegemónicas han culturalizado, son fundamentales para las aplicaciones y representaciones mnemotécnicas. Estamos inmersos en un “sea of space-time”, con lo cual la percepción y la mensura del tiempo en el espacio se vuelve imprescindible, y civilizatoria. En este contexto, Eisner habla del “timing” del cómic y desglosa al “phenomenon of duration and its experience” como dimensión integral del arte secuencial (Eisner 1985: 25).

Por lo que respecta a la relación del cómic con el tiempo, a nivel del funcionamiento del medio mismo, ha de ser resaltado el carácter simultáneo de la representación comiquera. “The measurement of time [...] [i]n comics [...] is an essential structural element” (Eisner 1985: 25). Mientras que un texto es asimilado de forma temporalmente secuencial, una imagen —también la del cómic— es percibida de forma simultánea (aunque por supuesto el ojo también se fije primero más en algunos objetos que en otros, y así establezca un orden cronológico más o menos aleatorio). El *panel* figura aquí como dispositivo narrativo estructural en su coexistencia encadenada con otros *panels*. Pero si pensamos en el *panel* singular, y además en el *super-panel* que ocupa una página completa (Eisner 1985: 77-79),⁵ predomina el efecto simultáneo y un consiguiente efecto de inmersión. El tiempo del cual dispone el receptor o la receptora para percibir esta totalidad no está, como en el cine, definido exteriormente. Las imágenes, permanentes en el tiempo, están a su alcance hasta que el receptor haya elaborado la información icónica o haya perdido el interés, mientras que las imágenes cinematográficas son fugaces, fugitivas a causa de un tiempo de proyección imprescindible para darles movimiento.

Un cómic se vuelve verosímil a partir del punto en el cual se muestra capaz de manejarse con el tiempo, es decir de lograr la transformación de

5 Los *super-panels* muchas veces tienen la función de abarcar narraciones paralelas, o cumplen un papel meta-narrativo.

“time” en “timing” (Eisner 1985: 25). Para ello tiene otra vez a su disposición el “framing” (Eisner 1985: 28): el número de *panels*, por ejemplo, puede indicar la duración de una secuencia representada en un cómic, es decir que los *panels* son marcos de medida temporal. La forma y la medida de los *panels* a su vez pueden darle ritmo a la dimensión temporal de una secuencia, pueden comprimir o acelerar el tiempo (Eisner 1985: 30). Scott McCloud enfatiza que en cada *panel* se trasmite un instante determinado (McCloud 1994: 102) y que el transfer de estos instantes de un *panel* a otro es bastante complejo (McCloud 1994: 103-105) y variable según la elaboración de los *panels* (108-111). Para McCloud, en el cómic el pasado no termina en territorios de la memoria, sino que es, al igual que el futuro, omnipresente, ya que al mirar un cómic los ojos captan simultáneamente las diferentes etapas temporales. Pero, ¿cuánto de lo que representa un *panel*, y más aún un *super-panel* (o *splash-page*) puede ser recordado?

El *super-panel* y la *body memory* en el cómic

Si observamos un *super-panel* de Eisner compuesto por una buena cantidad de primerísimos primeros planos (Eisner 1985: 64), reconoceremos que con gran probabilidad estas tomas de detalle serán menos recordadas que la narración en su totalidad secuencial. No obstante, quizás alguna de las tomas en primer plano sea recordada especialmente, por razones subjetivas acordes con el imaginario propio del receptor.

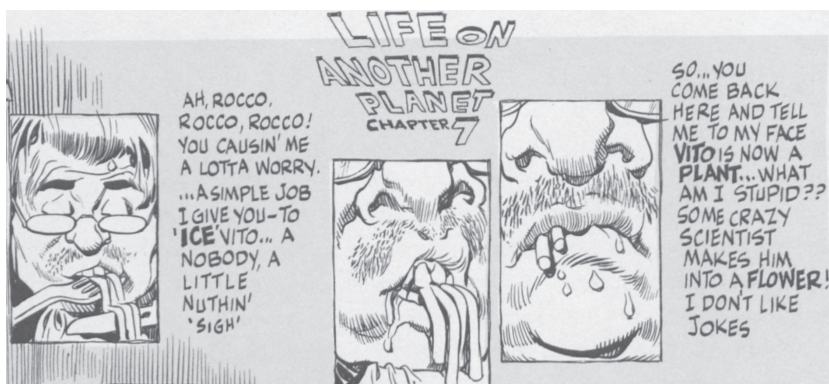


Imagen 7: Recorte de un *super-panel* de Eisner con *close ups* (Eisner 1985: 64).

En este fragmento llama la atención el *input* corporal del *panel*. Como demostrara Eisner, el cómic es un medio preponderantemente corporal: “By far the most universal image with which the sequential artist must deal is the human form” (Eisner 1985: 100). El cuerpo humano, la estilización de su forma y también la codificación de sus gestos y posturas expresivas producto de sus emociones, prosigue Eisner, se encuentran almacenados en la memoria, formando allí un vocabulario no-verbal de gestos. De este contenedor gestual extrae su inventario el artista o la artista de cómic. Eisner no deja de advertir que es poco lo que se sabe acerca de cómo se acomodan los infinitos recuerdos de una persona para configurar una combinación mnemónica, pero que no quedan dudas de que una imagen lograda (de un cuerpo) puede ser capaz de evocar el reconocimiento y con ello disparar las capacidades mnemónicas del lector. En este contexto, el cuerpo humano sería precisamente un recurso esencial del arte secuencial, y podría fundamentar una especie de *body memory* del cómic.

Para cerrar este capítulo aproximativo sobre algunos elementos de una posible mnemotecnia del cómic, valga resumir que el arte secuencial proporciona estructuras narrativas verbo-icónicas que como otras estructuras narrativas contienen aspectos retrospectivos y por ende mnemotécnicos. Su recurso más central, la *panelization*, se articula de forma secuencial y por lo demás integra componentes de incompletud –las cunetas–. Con ello el cómic se adecúa al funcionamiento de la memoria. Los diferentes tipos de *panelization* producen diferentes panoramas de percepción, que pueden ser dinámicos, o más contemplativos y actuar de forma específica sobre la memoria del receptor. También su manejo del tiempo como su “anatomía expresiva” (Eisner 1985: 100), y su esquematismo constituyen una facultad mnemotécnica específica. Aunque descartemos hablar de una memoria de superhéroes, ya que estos son una especie comiquera en peligro de extinción, sí podemos citar el dictamen de que el “cómic no olvida”.

Para abrir el capítulo sobre algunas reflexiones acerca de la memoria en el contexto del cómic latinoamericano, y las estrategias mnemotécnicas de algunas obras de arte secuencial argentino, peruano y colombiano, quisiéramos acentuar que la memoria del cómic, una vez definida como tal por la Academia, sería una memoria popular a pesar de ser, comparada con los recursos mnemotécnicos canonizados, una memoria otra, periférica. Un/a comiquero/a ejerce un oficio y se ubica en su contexto local, aunque, por otro lado, sea actor/a en el escenario de una cultura masiva, cuyas reglas son dictadas por los regímenes tecnológicos, mercantiles o simbólicos del

mercado cultural; desde este lugar propone imágenes de la memoria individual y social, y los pone en circulación para que se comuniquen con otros medios y otras expresiones que participan de la construcción de una cultura de la memoria.

El cómic en Latinoamérica y sus aportes para una cultura de la memoria (local)

Para hablar de una cultura de la memoria que se articula específicamente en lenguaje comiquero, es necesario incluir la propia historia del medio. Dejando de lado el comentario de McCloud, según el cual Hernán Cortés habría sido un ávido coleccionista —o conquistador— de cómics, ya que los códices prehispánicos de las culturas autóctonas del actual México podrían bien ser definidos como tales (McCloud 1994: 18), y más allá de que también Merino y Rius subscriban esta hipótesis (Merino 2003; Rius 1983), debemos aceptar que la cultura latinoamericana del cómic popular nace de una prensa floreciente y, detalle de gran importancia, casi simultáneamente a los primeros *comic strips* de EE.UU.

Las tiras latinoamericanas llegan a un público absolutamente masivo que se constituye en tiempos de cambios paradigmáticos de la percepción en los centros urbanos de México, Argentina, Brasil y también Chile, en los que el cómic despliega su capacidad específica para captar los parámetros de esta modernidad. Por consiguiente, el surgimiento del cómic latinoamericano está fuertemente marcado por los enfrentamientos entre el centro y la periferia, así como también influenciado por el hecho de que los proyectos de la modernización latinoamericana se orienten fundamentalmente en los programas culturales y económicos de los países europeos (el ‘centro’) (cf. Bolte 2010). Muchos de los primeros cómics latinoamericanos son ejemplo de una transculturización y anti-culturización estética (e ideológica) en los que se da expresión a aspiraciones emancipadoras frente a Europa. En la Argentina aparecen, a fines del siglo XIX, caricaturas antimonárquicas y anticoloniales en revistas como *El Mosquito* (1860), *Don Quijote* (1880) o *Caras y Caretas* (1897),⁶ todas ellas marcadas por el costumbrismo, tanto en su configuración literaria como icónica.

6 *Caras y Caretas* publicará la primera historieta argentina con globos (Masotta 1970: 140).

La entrada en el siglo xx trae consigo una serie de cambios. El público latinoamericano se expande horizontalmente pasando del teatro a la radio y el cine, medios más masivos. En este contexto el cómic se ofrece como una variante del entretenimiento aún más económica y se impone al mismo tiempo como un género propio en su variación latinoamericana autónoma. De este modo, a comienzos de los años 30 las historietas en Argentina, los pepines en México y en Cuba los muñequitos, así como los *cuadrinhos* en Brasil, se convierten en un elemento constante de las culturas de masas y dan entrada a numerosos héroes locales. En México, donde el nuevo medio gráfico participa de la fundación de una identidad mexicana (Rubenstein 1998), en el transcurso de la revolución abarcará temas específicamente revolucionarios como por ejemplo el desiderátum de una modernidad también rural. En 1930 se consolida el género, en 1935 despierta una edad de oro que alcanzará hasta 1950. No sin razón, Monsiváis señala que en aquel tiempo se constituye una biblioteca (comiquera) accesible para las masas (Monsiváis 2000: 115). Por otro lado, la modernización definitiva que tuviera lugar en México en los años 40 vino acompañada de una desigualdad de clases abismal. Las élites consideraban a la mayoría de la población —y esto vale para toda América Latina— como primitiva e inculta (Monsiváis 2000: 24) y supieron aprovecharse de ella mediante la instalación de una industria cultural masiva.

En Perú, el cómic se encarga del registro gráfico de las enajenaciones causadas por la migración interior hacia la capital, y la consiguiente pauperización y criminalización de las clases bajas (Lucioni 1996); en Chile en 1955 se consolida Condorito, un pajarraco condoresco conocido por una gran parte de los lectores de cómic en toda Latinoamérica. Se trata de una figura simplista, mutante y de alta movilidad social, cuya fisionomía, aunque en realidad haya sido compuesta como una revancha contra Disney, recuerda a las de Donald Duck y compañía. Condorito emerge de un entorno sin recursos, y empieza a moverse por los estratos sociales como un camaleón. Un personaje comparable es Memín Pinguín en México, nacido de Yolanda Vargas Duché en 1940, y asimismo publicado hasta hoy. Su protagonista, un pequeño negro cubano-mexicano, no encarna especialmente el prototipo objeto del racismo mexicano, y por lo tanto es también recibido en Puerto Rico, Venezuela, Panamá y Colombia.

Hacia finales de los 40, en los países latinoamericanos se da un delineamiento del cómic comercial y modernizador y su avance hacia una veta sería anticipadora de la novela gráfica que va reemplazando a los tipos

costumbristas por nuevos tipos aventureros. Por esa época se afincará en Argentina la historieta gauchesca intentando una diferenciación frente al modelo estadounidense (Masotta 1970: 144), y creando respuestas al *cow-boy* o Superman en forma de superhéroes propios que se encargan de proteger los mitos locales. Este subgénero es oportuno para un primer enfoque del cómic latinoamericano como un medio en el cual se articulará una explícita conciencia de la memoria histórica. Pues unas décadas después de *Sargento Kirk* de Oesterheld y Pratt (1953), Alberto Breccia se servirá de él para plasmar críticamente la historia del genocidio llevado a cabo en 1879 contra mapuches, tehuelches y ranqueles bajo el lema de la “limpieza” de la pampa. Paralelamente, se rompen estereotipos en la representación gráfica. Ya Oesterheld y Pratt buscan enfoques narrativos y técnicas visuales —cinematográficas y documentalistas—, y experimentan con dibujos de trazo más expresionista para darle una consistencia gráfica a las sensaciones anímicas de sus personajes. Con estas transformaciones, anotadas por Masotta (1970: 151-151), entran en juego las distintas formas de *panelization* descritas más tarde por Eisner. Por ejemplo, los *panels* “pierden sus contornos netos para expresar el horror” (Masotta 1970: 152).

En Perú, donde el indigenismo batalla por el reconocimiento de la cultura autóctona ante las élites blancas y mestizas, las historietas *Pedrito, el indiecito estudiante* y *El Bandido fantasma* de Demetrio Peralta, adaptarán el *Wild West* a la sierra andina, matizándolo de hacendarismo y otorgándole rasgos del género fantástico. Ante todo, empero, se inaugura la sierra como un territorio no solamente apto para el cómic, sino además como una región propia, exclusiva, poblada de protagonistas que no necesitan allegarse a Lima (Lucioni 1996: 57) para afirmar su carácter peruano.⁷ También la cultura inca es objeto del arte secuencial, por ejemplo en el caso de Víctor Echegaray. Al igual que en Argentina, en el contexto de los héroes locales peruanos, se refleja de forma crecientemente meta-medial el uso del cómic como instrumento de la autocrítica cultural, y se implica la categoría de la memoria nacional (o local).

7 Los años 50 experimentan una verdadera explosión de producciones nacionales, a partir de 1952, periódicos como *Última Hora* ni siquiera publican cómics extranjeros. Aparecen nuevas revistas para adultos o para niños en las que, junto a producciones racistas, se encuentran otras que colocan al indio en el centro, como *Super Cholo* de Francisco Miro Quesada Cantuarias (alias Diodoros Kronos) y Víctor Honigman. La serie aparece en el suplemento dominical de *El Comercio* e introduce con Juan Pumasunco a un héroe andino con fuerzas sobrehumanas. En los años 60 surgirán héroes no sólo prehispánicos sino preincaicos.

Juan Acevedo es uno de los representantes más clásicos de la narrativa gráfica peruana actual, aunque se consagra a la deconstrucción de todo tipo de héroe. A partir de 1969, publica obras humorísticas, poéticas y también sin palabras en cuyo centro frecuentemente se encuentra un “pobre diablo”, que más que un personaje representa un estado de crisis interior. *El Pato Lógico* a su vez parece enfocar el tema de lo patológico recuperando el juego de palabras “Pato-Logos” de Dorfman y Mattelart (Dorfman/Mattelart 1972: 9). Abundantemente premiado, Acevedo inicia una especie de conquista del territorio del lenguaje gráfico, dirigiendo talleres en zonas socialmente marginales. En *Túpac Amaru* (Acevedo 1987) narra la infancia del cacique inca rebelde descuartizado por los españoles y realiza un aporte a la visualización de una memoria local del tiempo colonial.

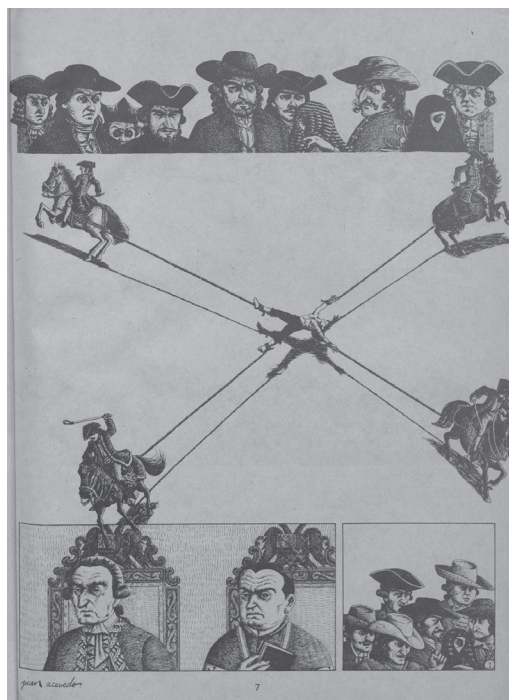


Imagen 8: El primer panel de *Túpac Amaru*, una *splash-page* (Acevedo 1987: 1).

No obstante, en el momento de la publicación de esta obra, aún no existe el paradigma de las luchas por la memoria como etiqueta coyuntural, y

menos aún en los años 60 y 70. Tanta más importancia tiene el fenómeno de la literarización del cómic ocurrida en estas décadas, antes del giro de 1989 y la caída de paradigmas ideológicos en Latinoamérica y el mundo, que se dispone a centrarse más aún en ciertas narrativas míticas y culturales, como también a iniciar la migración de figuras literarias al cómic. Conforme a esta evolución, el público comiquero en Latinoamérica se vuelve más diferenciado y más atento a los meta-mensajes y a los experimentos a los que se lanzan las duplas de guionistas y dibujantes quienes, en el contexto de las polarizaciones y persecuciones ideológicas provocadas por los sangrientos períodos dictatoriales y otros conflictos internos de la segunda mitad del siglo xx, se verán obligados a recurrir a ciertos modos metafóricos y elípticos para protegerse de la censura. En lo que sigue, se mirará más de cerca la evolución de estas estrategias, fundamentales para la elaboración de la memoria social, y se analizarán algunos mecanismos mnemotécnicos en el arte secuencial latinoamericano.

La difusión de una cultura de la memoria y la supervivencia, y algunos elementos mnemotécnicos en *El Eternauta*, *Parque Chas*, *Rapay...* y *Los perdidos*

Una obra de alto grado simbólico en el sentido de la historietización de la memoria social y con fuerte anclaje filosófico y fantástico, ya transitado en algunas variantes de la ciencia ficción, es el *El Eternauta* del argentino Héctor G. Oesterheld celebrado en muchas partes de Latinoamérica. Tras haber colaborado en 1962 con Alberto Breccia en *Mort Cinder*, Oesterheld pone en escena la vida del Che Guevara en 1968, y más tarde se dedicará a la vida de Eva Perón. *El Eternauta* aparece ya entre los años 1957 y 1959 en la revista *Hora cero semanal*; se trata aquí de una primera versión con dibujos naturalistas de Solano López, orientada fundamentalmente a la estética del *war comic*. El libreto volverá a publicarse diez años más tarde, en 1969, con dibujos de Alberto Breccia en la revista *Gente*, es decir tres años antes de las observaciones de Dorfman y Mattelart acerca del imperialismo cultural de EE.UU. y sus efectos en Latinoamérica. En su nueva versión, la historieta que narra una invasión extraterrestre en Buenos Aires será reformulada según criterios abiertamente políticos, y enfocará la experiencia de sumisión que vivió el continente bajo las naciones hegemónicas (=los *aliens*). Los editores no están muy conformes y *El Eternauta* encuentra un

desenlace sinóptico que evita la impresión de que la obra hubiera sufrido un fin antinatural. En 1976, el año del golpe de Estado de Jorge Videla, *El Eternauta* sin embargo es reeditado y muy leído, lo cual lleva a la edición de *El Eternauta II*, otra vez con la pluma de Solano López. Probablemente en 1978, Oesterheld es asesinado ante todo por sus obras más abiertamente políticas sobre el Che y Evita, como también por su compromiso con la guerrilla peronista, los Montoneros. 25 años más tarde, una vez implementada oficialmente una cultura de la memoria en Argentina con la asunción al poder de Néstor Kirchner en 2003, el Eternauta se vuelve una alegoría de la memoria colectiva: la lucha de este personaje contra la nevada radioactiva causada por la ocupación extraterrestre y la consiguiente desaparición de los habitantes de la ciudad de Buenos Aires, es retrospectivamente leída como anticipación de lo que iba a suceder bajo la dictadura cívico-militar de 1976-1983. Por lo tanto, la escuela argentina del cómic es un trágico ejemplo de la politización del arte secuencial latinoamericano iniciada en los años 60.

Pero *El Eternauta* no aporta solamente un personaje migrante y de máxima irradiación mnemotécnica, la obra a la vez es altamente representativa en lo que respecta un discurso de la memoria y de la experiencia temporal —ya que el personaje es un viajante en el tiempo, o un “peregrino de los siglos” (Oesterheld/Breccia 2004 [1969]: 84)—. En la versión de Breccia, además, contiene secuencias que ponen en escena momentos mnemónicos concretos.

En una tópica plasmación autoficcional, la historieta abre con Oesterheld, a quien se le aparece el Eternauta como presentación holográfica; el sobreviviente del futuro compartirá su memoria con el guionista (Oesterheld/Breccia 2004 [1969]: 83). La impecable estética xilográfica de claroscuro, más aún: tenebrista, de Breccia, le proporciona un espacio y una representación gráfica y simbólica especial a los trances mnemónicos, como en el *panel* que aparece más abajo, solamente bordeado por el contraste del campo negro en la parte derecha y por la espiral en blanco y negro por encima del Eternauta reclinado. En este arreglo cinematográfico (*oversholder-shot*) que a través de la espiral entabla una relación intermedial con el emblemático inductor de espiral de la película de ciencia ficción *The time tunnel* de Irwin Allen (1966), se visualiza el traslado en el tiempo, pero también se enfoca el arremolinarse de los recuerdos en la mente del Eternauta, exteriorizándolo en la meta-imagen. A la par, Oesterheld está visiblemente situado como oyente y como personaje que toma nota gráfica

de la narración de su extraño visitante, o acaso como lector del *panel* (más pequeño) en el que se encuentra el Eternauta dibujado haciendo memoria.



Imagen 9: Escena mnémica en *El Eternauta* (Oesterheld/Breccia 2004 [1969]: 85).

El inicio del relato del “viajero de la eternidad” (Oesterheld/Breccia 2004 [1969]: 84) es proporcionado mediante un globo rectangular; a continuación, el parlamento se traslada a los cartuchos, que ejercerán el papel épico. La subsiguiente *panelization* es diversa; los *panels* varían entre 4 y 6 por página, algunos de ellos se encuentran separados por extensas cunetas, es

decir que la obra se vale del recurso de la no-información y exige la imaginación del lector, pero además representa las lagunas mnémicas del relato. Igualmente, los *panels* más reducidos en su tamaño o decrecientes (Oesterheld/Breccia 2004 [1969]: 90), se adecúan a la sensación de exposición de los personajes abatidos por la catástrofe, porque están expuestos al blanco de la página. La siguiente página se inaugura con el primer plano de una mano exclamativa, como fórmula patética superpuesta a una secuencia de la desaparición:

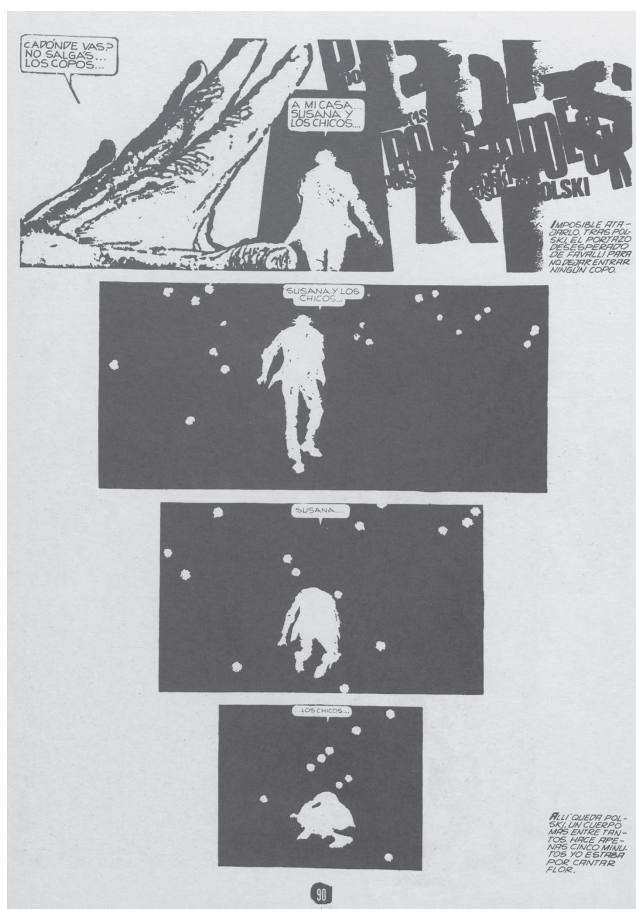


Imagen 10: Una secuencia de la desaparición (*top to bottom*) (Oesterheld/Breccia 2004 [1969]: 90).

Pese a sus peculiaridades de composición y sus elementos expresionistas, esta versión de *El Eternauta* sigue una estructura narrativa lineal, más allá de su argumento retrocausal. Al final, la obra primero acentúa el aspecto literario, se vuelve épica literariza (Oosterheld/Breccia 2004 [1969]: 126-129), para luego terminar con dos *panels* acentuadamente gráficos, que representan la toma de conciencia del personaje autoficcional del guionista frente al contenido profético de la historia que le confiara el Eternauta – poniendo en escena de forma muy sutil la metamorfosis de Oosterheld en el mismo viajero de la eternidad—. Aquí se comenta en un meta nivel la estructura anticipatoria de la narración. Para el argumento meta-mnemónico se trata de una situación clave: ¿hacia dónde señala el relato del Eternauta, hacia el pasado o más bien hacia el futuro? ¿Puede, entonces, haber sido recordado? Sin lugar a dudas, esta incógnita –o paradoja– permanecerá en el recuerdo del lector, junto a varias tomas singulares que hacen la trama sinóptica y la atmósfera siniestra de *El Eternauta*.

La obra de Oosterheld, y en especial la puesta en página por Breccia, tiene descendencia por ejemplo en *Parque Chas* de Eduardo Risso y Ricardo Barreiro (1987), una obra posdictatorial, parabólica y claustrofóbica, que sitúa su trama en un barrio donde se verán anuladas las reglas de la lógica y de la percepción (y que permite la participación del Eternauta como invitado especial). La obra ofrece una gráfica detallada, texturada y de alta plasticidad que marcará un hito en la producción comiquera argentina de los años 80. Saltan a la vista los recursos cinematográficos, como el trabajo con los puntos de vista, más diferenciados que en Breccia.





Imágenes 11 y 12: *Panels de Parque Chas* (Ricardo Barreiro/Eduardo Risso (2008): *Parque Chas*. Rosario: Puro Comic, p. 30 y p. 79).

El cómic argentino de los años 80 forma parte de una cultura comiquera de la supervivencia, compartida con otros países de Latinoamérica aunque también fuera de ella (Scolari 1999: 275). *El Eternauta* y *Parque Chas* ejemplifican la hipótesis de que el género gráfico podría promover la memoria social e histórica.

En países como Perú, con una historia de conflictos internos diferente a la de Argentina, que finaliza oficialmente recién en 1990, esta cultura de la memoria se inicia más tarde. Después del cambio de siglo, varios comiqueros peruanos se dedican a hacer memoria en forma de cómic, por ejemplo Jesús Cossío, Alfredo Villar y Luis Rossell. En *Rupay: historias gráficas de la violencia en el Perú, 1980-1984* (Cossío/Rossell/Villar 2008) se narran historias particulares sobre la historia de la guerra interna. La obra se funda en un trabajo de investigación en equipo que incluyó entrevistas con personas afectadas y la lectura del informe de la Comisión de la Verdad y la Reconciliación, creada en 2001 con el fin de estudiar las causas y los efectos de los agrupamientos terroristas Sendero Luminoso y Movimiento Revolucionario Túpac Amaru, así como la empresa militar llevada a cabo en contra de éstos, que causó ante todo víctimas civiles. Los comiqueros elaboran guiones y crean ficciones a base de documentos y testimonios para adecuar las historias a la secuencialidad visual y narrativa del cómic. Alfredo Villar comenta: “No hemos hecho una historieta ‘políticamente correcta’ u ONGera ni un simple registro de hechos, sino [...] una narrativa gráfica que es a la vez un documento y una ficción, un testimonio histórico y una creación literaria y artística” (Villar en De Lima 2008, s.p.).

El estilo de *Rupay* recuerda tanto al de Acevedo, como el de Joe Sacco, que ya en los años 90 publica su serie de cómics *Palestine*, y afina con ella un género de cómic documental, investigativo. En el siguiente *panel* se muestra una parte del trabajo de Cossío, Villar y Rossell sobre la Masacre de Uchuraccay (Ayacucho), acontecida el 26 de febrero de 1983, en la que ocho periodistas fueron asesinados por campesinos que actuaron bajo órdenes de las Fuerzas Armadas peruanas, acto que inaugura las “aldeas estratégicas” en el combate antiterrorista.



Imagen 13: *Panel de Rupay...* (Cossío/Villar/Rossell 2013 [2008]), que narra la Masacre de Uchuraccay (Ayacucho), acontecida el 26 de febrero de 1983.

La pregunta inicial es: “¿Qué sucedió ese día?” Con esta fórmula, situada en un cartucho sin borde, el cómic significa su afán documental, pero también capta un momento cardinal del ejercicio mnemotécnico. A continuación se muestra un grupo de investigadores de la comisión encargada de averiguar cómo se produjo la masacre, de la cual formó parte también Mario Vargas Llosa (que presentaría un informe de conclusiones discutidas hasta hoy, y ocuparía un papel no del todo esclarecedor). Tras el primer *panel*, que al pie de la pregunta inicial sitúa un bolso con requisitos periodistas —cámaras y cintas—, abandonado, como objeto sin propietario que metonimiza la presencia anterior de los periodistas, la *panelization* es regular en términos de contorno, aunque los tamaños de los simples *container panels*, difieran —sin que esto influya en la impresión estática que imparte la página en su totalidad. El *reading track* es calmo y claro, las cunetas son angostas —y se presentan más como componentes de la ilación (al que el documental convencional podría aspirar) que de la incompletud—. También la cromacidad, conformada de una reducida paleta de grises, algunas zonas sombreadas en blanco y negro y el blanco puro de los globos, subrayan el diseño que marca la afiliación subgenérica de este cómic “verista”. Sus diferentes registros son, por un lado, transmitidos por la voz en *off* del relato transcrita en los cartuchos, por otro lado, comunicados por los parlamentos del pasado que en el presente visualizado se presentan como las voces *on*. Estos dos registros verbales son articulados mediante el uso de diferentes tipografías en los cartuchos y en los globos. Lo más llamativo dentro de esta secuencialidad es la inserción de fotografías, tomadas de un reportaje sobre Vargas Llosa en la pesquisa en Uchuraccay, lo cual hace patente que el cómic remite entre otras cosas a fuentes periodísticas.

La obra de Cossío, Villar y Rossell articula varios recursos de fijación, y proporciona con ello a su vez una narración verbo-icónica con funciones meta-mnemotécnicas. A nivel de la recepción, la obra prescinde de momentos estéticos irregulares, es más informativa que sugestiva, y evidencia con ello su adscripción al mandato documental, aunque el pasado narrado en parte fuera ficcionalizado. Un elemento clave, *Leitmotiv* cromático y elemento escandalizante de la obra, son unas manchas de color rojo sangre, que empiezan a surgir a lo largo del relato. El cómic *Rupay* de tal forma parece no sólo ser altamente memorizable por su ordenada secuencialidad, sino además ser previsto de elementos distintivos que apelan a que el lector capte (y recuerde) también los aspectos concretamente sangrientos de una de las historias entorno al conflicto armado interno de Perú.

Un ejemplo estéticamente diferente, pero muchas veces conectado con la obra de Cossío, Villar y Rossell en los foros de cómic dedicados a la temática del arte secuencial latinoamericano y su nueva labor en terrenos de la memoria histórica, es una serie de Pablo Guerra y Federico Neira, *Los perdidos* (2012), dedicada a la violencia política en Colombia.⁸ Este proyecto igualmente opera con diferentes sistemas cronotópicos que son representados mediante distintos recursos gráficos y cromáticos como también simbólicos. En la siguiente página se transmite el recuerdo de un personaje masculino. Puesto en marcha por la mirada sugestiva del personaje femenino, el proceso mnémico es dispositivado por las pupilas y visualizado en los seis *panels* del centro de la página mediante una gráfica sombreada, más endeble (o “nebulosa”).

También aquí la secuencialidad es regular, y los *container panels* están separados por cunetas moderadas, de modo tal que la cadena mnemónica no se presenta tanto como un *staccato*, sino más como un flujo de imágenes interiores. Así, *Los perdidos* imparte su trabajo mnemotécnico. No obstante, y al igual que respecto a *Rapay*, se plantea la pregunta cuán accesible para la masa es su aporte a la construcción de una memoria histórica y social en Colombia o si se trata de una producción que es ante todo recibida en los ámbitos de aficionados por los cómics.

Cierre: ¿el cómic, un medio demasiado popular para la cultura de la memoria?

Este artículo ha yuxtapuesto una serie de reflexiones provenientes de los estudios de la memoria con otros provenientes de los estudios sobre el arte secuencial, y se ha cuestionado sobre la capacidad específica que posee el cómic como medio mnemotécnico. Respecto a la amplia y plural historia del cómic latinoamericano cabe destacar la función que se le puede atribuir a este medio en el contexto de la memoria colectiva y la construcción de una memoria histórica de la cual forman parte las experiencias vividas bajo la colonización, como también sus vestigios en el presente; o las experiencias hechas bajo las dictaduras del siglo xx. La gran obra de Spiegelman, *Maus*, se ha vuelto sin duda un paradigma global de la narración gráfica sobre la memoria histórica. Sin embargo, *Túpac Amaru* del peruano Juan

8 <<http://blogs.elespectador.com/losperdidos/>> (10.6.2014).

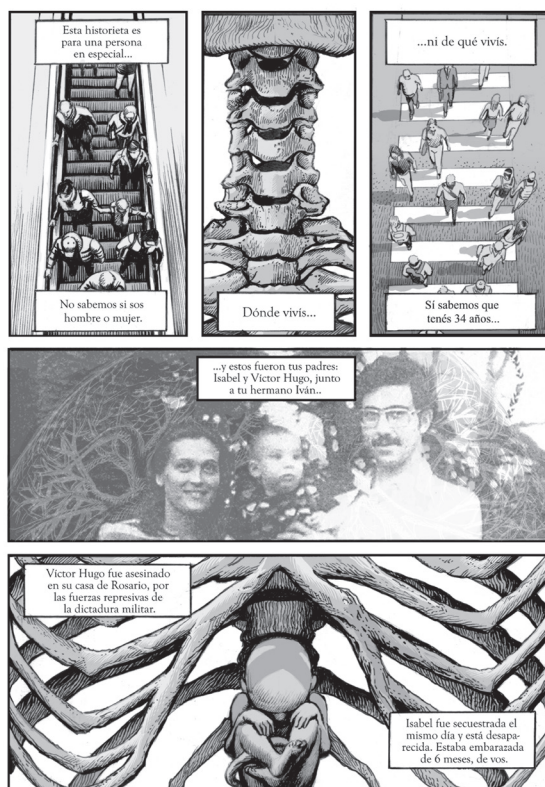
Acevedo es uno de los ejemplos locales que en Latinoamérica han puesto en imágenes uno de los traumas culturales del continente, mientras que una gran cantidad de otras obras surgidas después del milenio se han dedicado a elaborar el pasado más reciente con sus capítulos sangrientos, productos de los conflictos internos de un gran número de países latinoamericanos.

No faltan, en Latinoamérica, pensadores que hayan expresado su opinión sobre los elementos estructurales del cómic como también acerca de su papel en la lucha de trincheras ideológicas, entre ellos Dorfman, Mattelart y Masotta. No obstante, y como ha hecho patente este artículo, estos autores vivieron el momento de inauguración del cómic al campo académico, en su papel de medio masivo por antonomasia. Por otro lado, estos intelectuales participaron de un debate sobre las (nuevas) realidades visuales entre Estados Unidos y Latinoamérica. En sus reflexiones, como también en aquella de los teóricos del cómic más conocidos a nivel internacional como Will Eisner y Scott McCloud, nada indica a que el cómic fuera un medio superficial en términos mnemotécnicos. Por lo tanto vale volver a la perspectiva de Umberto Eco, que no sin razón en su novela *La misteriosa fiamma della regina Loana* entiende a los cómics como instrumentos de gran efecto en el campo de la memoria personal y colectiva.

Para terminar estas reflexiones acerca del impacto que puede tener el arte secuencial en el terreno de la memoria, y especialmente en aquel de la memoria histórica, valga mencionar que en Argentina un caso de cómics adscritos a la política de la memoria iniciada en 2003, provoca un cuestionamiento inverso: ¿habrá cómics hechos para los círculos especializados en la cultura de la memoria, que no trascienden ni a los círculos más amplios, ni a los ámbitos de aficionados al arte secuencial?

Pues una de las más prominentes organizaciones argentinas de derechos humanos, la asociación civil Abuelas de Plaza de Mayo, en su tarea de localizar a los niños secuestrados y desaparecidos por la última dictadura, en el año 2014 convocó a distinto/as historietistas a realizar cómics de la historia biográfica concreta de un hijo o una hija secuestrada-desaparecida por el régimen de 1976-1983. La campaña, que representa una entre muchas otras intervenciones en el campo de la cultura efectuadas por la asociación en su lucha contra el olvido y la impunidad de los responsables del secuestro masivo de menores bajo la dictadura argentina, se fundamenta en la postura de Héctor G. Oesterheld de que el cómic es un instrumento pedagógico y político. Efectivamente, la asociación Madres de Plaza de

Mayo, después de haber hecho experiencias con el teatro por la identidad durante más de una década, experimenta con este otro formato medial, encargando a un número de artistas de cómic a que narren y dibujen una serie de historias de búsqueda comunicadas por la voz de un hermano o una hermana que se encuentra en la incógnita del paradero de su consanguíneo. Las composiciones constan de dos páginas, se encuentran en un blog (<<http://hisxi.blogspot.de/>>, 10.6.2014) y fueron expuestas por la Biblioteca Nacional en Buenos Aires. En el siguiente díptico de Salvador Sanz se expone la historia de Iván Fina Carlucci:



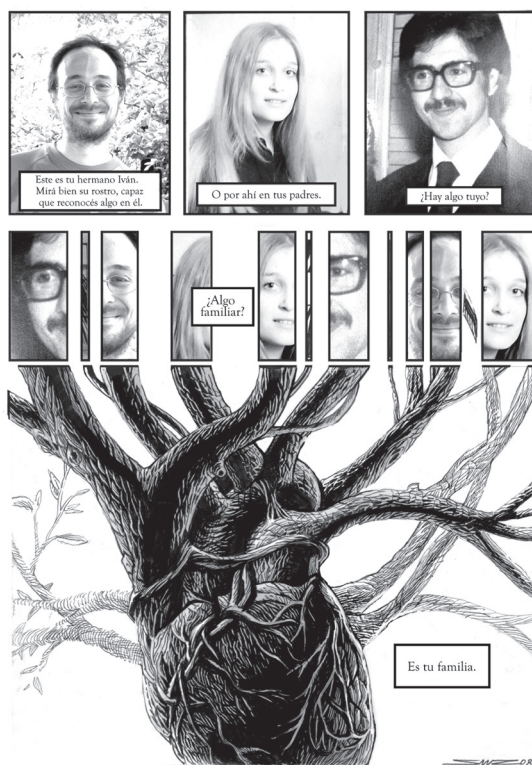


Imagen 14a y b: “Iván Fina Carlucci busca un/a hermano/a”, por Salvador Sanz.
 (Fuente: <<https://sobrehistorieta.files.wordpress.com/2012/03/historietas-por-la-identidad.jpg>> 10.6.2014).

Salta a la vista no solamente el *input* corporal de la obra, sino ante todo la estética orgánica, que se dispone a visualizar ciertas analogías estructurales (*panels* 1-3; 1 y 3 son *top shots*) y organiza un sistema de escalas hacia la memoria como también a un posible deseo de conocer la propia identidad (o el propio árbol genealógico). También llaman la atención los recursos intermediales –los retratos fotográficos, tópicos en la cultura de la memoria visual acerca de la desaparición forzada–.

Sin embargo, tanto esta obra de arte secuencial como las otras que forman parte de la campaña de *Historietas x la Identidad* iniciada por Abue-

las, no tuvieron repercusión.⁹ El intento de ‘imaginar a las víctimas’ de la dictadura argentina en el lenguaje comiquero y de contribuir de tal forma a la construcción de una memoria histórica y social, resultó ser un proyecto “endogámico” (Saban en la conferencia mencionada), y contrario a la posible difusión masiva del medio: las obras no se pusieron en circulación más allá de la publicación en el blog de la asociación de Abuelas de Plaza de Mayo y de la exposición, a la cual acudió un público restringido. Recordando la soltura con la cual trata Umberto Eco la interrelación de cómic y memoria, el uso del arte secuencial por parte de esta organización civil que ha iniciado un cardinal camino hacia la profesionalización de la memoria, no le hace precisamente justicia al medio. No obstante, la iniciativa por parte de la asociación de Abuelas de Plaza de Mayo es importante porque refleja, por un lado, los posibles usos del medio, por otro, porque da fe del salto medial del cómic al espacio digital —y a las respectivas redes de la memoria colectiva—.

Referencias bibliográficas

- ACEVEDO, Juan (1987): *Túpac Amaru*. Lima: Tarea.
- BARREIRO, Ricardo/RISSO, Eduardo (2004): *Parque Chas*. Buenos Aires: Ediciones Puro Cómic.
- BERGQUIST, Charles (1996): *Labor and the Course of American Democracy: US History in Latin American Perspective*. London/New York: Verso.
- BOLTE, Rike (2010): “Die Quadratur der Inka-Eier im Entennest oder wer oder wen provoziert Pato Donald? Der lateinamerikanische Comic als transkulturelles und autonomes Medium einer marginalisierten Moderne”. En: Grünewald, Dietrich (ed.): *Struktur und Geschichte des Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum: Christian Bachmann Verlag, pp. 257-288.
- COSSÍO, Jesús/ROSSELL, Luis/VILLAR, Alfredo (2008): *Rupay: historias gráficas de la violencia en el Perú, 1980-1984*. Lima: Ediciones ContraCultura.
- DE LIMA, Paolo (2008): “Dos sobre Ayacucho”. En: *Zonas de Noticias*, 19.7.2008, <<http://zonadenoticias.blogspot.de/2008/07/dos-sobre-ayacucho.html>> (10.6.2014).
- DORFMAN, Ariel/MATTELART, Armand (1972): *Para leer al Pato Donald*. La Habana: Ciencias Sociales.

⁹ Karen Saban y Marcelo Brodsky en un debate que tuvo lugar en la conferencia internacional “New Poetics of Disappearance: Narrative, Violence and Memory” organizado por el *Institute of Modern Language Research, Centre for the Study of Cultural Memory* (Universidad de Londres) y el proyecto de investigación “Narratives of Terror and Disappearance” (Universidad de Constanza), en los días 16-17 de junio 2014.

- ECO, Umberto (1964): *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.
- (2004): *La misteriosa fiamma della regina Loana*. Milano: Bompiani.
- EDER, Barbara/KLAR, Elisabeth/REICHERT, Ramón (eds.) (2011): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: Transcript.
- EISNER, Will (1985): *Cómic and Sequential Art*. Expanded Edition. Tamarac: Poorhouse Press.
- ERLL, Astrid (2008): *Film und kulturelle Erinnerung*. Berlin: de Gruyter.
- FERNÁNDEZ L'HOESTE, Héctor/POBLETE, Juan (eds.) (2009): *Redrawing the Nation: National Identity in Latin/o American Comics*. New York: Palgrave Macmillan.
- FRICKE, Hannes (2009): "Ein zukünftiges Standardwerk für die Erzähltheorie nicht nur des Comic – das kaum benutzbar ist". En: *IASOnline*, 29.12.2009, <http://www.iasonline.de/index.php?vorgang_id=3090> (8.6.2014).
- GORDON, Ian (1998): *Comic Strips and Consumer Culture: 1890-1945*. Washington, D.C./London: Smithsonian Press.
- GRÜNEWALD, Dietrich (2000): *Comics*. Tübingen: Niemeyer.
- GUASCH, Ana María (2005): "Los lugares de la memoria, el arte de archivar y recordar". En: *Materia* 5, pp. 157-183.
- LACASSIN, Francis (1971): *Pour une neuvième art. La bande dessinée*. Paris: Union générale d'éditions.
- LUCIONI, Mario (1996): "Un arte desconocido: la historieta peruana". En: *Fénix. Revista de la Biblioteca Nacional del Perú* 38, pp. 49-58.
- MARX, Ursula/SCHWARTZ, Michael/WIZISLA, Erdmut (2007): *Walter Benjamin's Archive: Images, Texts, Signs*. London: Verso.
- MASOTTA, Óscar (1970): *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- (1990 [1968]): *Conciencia y estructura*. Buenos Aires: Corregidor.
- MCCLOUD, Scott (1994): *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.
- MERINO, Ana (2001): "Comic Art in the Margins of Hierarchy: The Mexican Multicultural Expression of *La familia Burrón* and *Los Supermachos*". En: Paz Soldán, Edmundo/Castillo, Debra A. (eds.): *Latin American Literature and Mass Media*. New York: Garland Pub., pp. 152-167.
- (2003): *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- MINNINGER, Joan (2004): *Gutes Gedächtnis – Das Erfolgsgeheimnis*. Baden Baden: Humboldt Verlag.
- (2000): *Aires de familia: cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: Anagrama.
- OESTERHELD, Héctor G./BRECCIA, Alberto (2004): "El Eternauta". En: Oesterheld, Héctor G./Breccia, Alberto: *El Eternauta y otras historias*. Buenos Aires: Colihué, pp. 83-132.
- RIAÑO, Peio H. (2014): "El cómic no olvida. El género gráfico recupera la memoria histórica". En: *El Confidencial*, 15.1.2014, <http://www.elconfidencial.com/cultura/2014-01-05/el-cómic-no-olvida_72622/> (10.6.2014).
- RIUS (DEL RÍO, Eduardo) (1983): *Breve guía de la historieta*. México, D.F.: Grijalbo.
- RUBENSTEIN, Anne (1998): *Bad Language, Naked Ladies & Other Threats to the Nation: A Political History of Comic Books in Mexico*. Durham: Duke University Press.

- SACCO, Joe (2001): *Palestine*. Seattle: Fantagraphics Books.
- SCHMELING, Manfred/SCHMITZ-EVANS, Monika/ECKEL, Winfried (eds.) (1999): *Das visuelle Gedächtnis der Literatur*. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- SCHÜWER, Martin (2008): *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- SCOLARI, Carlos Alberto (1999): *Historietas para sobrevivientes: cómic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires: Colihué.
- SPIEGELMAN, Art (1991): *Maus*. New York: Pantheon Books.
- ULANOWICZ, Anastasia (2010): "Review of Walter Benjamin's Archive: Images, Texts, Signs". En: *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 5.3.2010, <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_3/ulanowicz/> (10.6.2014).